



PEMANFAATAN E-LEARNING DAN PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA

Darisalim Telaumbanua

(Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP Gunungsitoli, Sumatera Utara)

* Corresponding-Author. Email: Telaumbanua.darisalim@gmail.com

Receive:21/08/2020

Accepted:22/09/2020

Published:28/10/2020

Abstrak

E-learning adalah jenis pembelajaran yang berlangsung sepenuhnya online dan memanfaatkan kemampuan teknologi. Mahasiswa dan dosen dapat menggunakan alat yang tersedia dalam pembelajaran online untuk berkomunikasi dan berinteraksi, melakukan kegiatan tanya jawab, menanyakan kepada dosen ataupun sebaliknya, serta memberi tanggapan terhadap pernyataan yang dibuat oleh rekan-rekannya saat aktivitas pembelajaran misalnya berkomunikasi dan berinteraksi, melakukan aktivitas tanya jawab, dan memberi tanggapan pernyataan yang dibuat oleh teman sejawatnya. Dengan perangkat yang lengkap tersebut, dosen dan mahasiswa akan dapat belajar dengan lebih mudah. Kebosanan siswa akan berkurang, dan mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan e-learning berdampak positif pada motivasi belajar mahasiswa. Nilai signifikansi analisis adalah $0,000 < 0,05$, dan nilai t-hitung ($13,256$) $>$ t-tabel ($2,02439$). Nilai R S-square terlihat bahwa sebesar 82,2% motivasi belajar mahasiswa dipengaruhi dan 17,8% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang tidak diteliti.

Kata Kunci: Pembelajaran *E-learning*, Motivasi Belajar.

Abstract

E-learning is a type of learning that takes place entirely online and makes use of technological capabilities. Students and lecturers can use tools available in online learning to communicate and interact, conduct question and answer activities, ask lecturers or vice versa, and respond to statements made by their peers in learning activities such as communicating and interacting, conducting question and answer activities, asking lecturers or vice versa, and responding to statements made by their peers. With these comprehensive tools, lecturers and students will be able to study more easily. Students' boredom will be lessened, and they will be more motivated to learn. According to the data, e-learning has a favorable impact on students' willingness to learn. According to the data, e-learning has a significant impact on students' motivation to learn. The analysis has a significance value of $0.000 < 0.05$, and the t-count (13.256) $>$ t-table (2.02439). The R S-square value indicates that other factors influence 82.2 percent of students' learning motivation, while another 17.8 percent is influenced by variables not evaluated.

Keywords: *E-learning, Learning Motivation*

Pendahuluan

Wabah Covid-19 saat ini umumnya mendorong semua kehidupan ke sesuatu yang berbeda. Di tempat lain dalam kehidupan sosial, ada aturan yang harus dipatuhi untuk mencegah penyebaran wabah COVID-19. Masyarakat perlu mengubah aturan, seperti sering mencuci

tangan, menggunakan hand sanitizer, dan menggunakan masker setiap keluar rumah. Adat kebiasaan yang dianut masyarakat ini untuk menghadapi pandemi COVID-19 juga berimbas pada dunia pendidikan. Pendidikan sebagai pilar pembangunan nasional harus diperhatikan oleh pemerintah dan jajarannya. Dengan

demikian, dunia pendidikan dapat terus berjalan dan berkembang di tengah pandemi Covid-19 (Ferdiana, 2020).

Persiapan berbagai kegiatan pendidikan, selama pandemi COVID-19 termasuk sebagai pembimbingan mahasiswa dalam pengembangan kemampuan sangatlah penting. Alasan mendasar adalah bahwa pendidik memainkan peran penting dalam mengembangkan dan meningkatkan SDM. Pendidikan memiliki potensi untuk membentuk sumber daya manusia masa depan lebih kuat, lebih berkepribadian, lebih kompetitif. Dewasa ini, banyak tantangan dunia pendidikan dalam banyak hal. Agar mahasiswa dapat belajar lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran diperlukan suatu terobosan-terobosan baru (Husaefah, 2017).

Di dunia global saat ini, di mana semua teknologi perlu hadir dalam kehidupan sehari-hari, sangat mudah untuk melakukan sesuatu. Teknologi canggih ini harus diterapkan pada kegiatan pendidikan di masa pandemi COVID-19 (Haryadi & Al'yubi, 2020). Karena keterbatasan kehidupan sosial, maka kita harus menggunakan teknologi dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran kita. Pembelajaran *online*, juga dikenal sebagai *e-learning*, adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi canggih dan berlangsung sepenuhnya secara online. *E-learning* adalah kata yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran berbantuan teknologi yang mencakup telepon, audio, *conference* jarak-jauh, dan pelatihan *online* (Sadikin & Hamidah, 2020).

Uraian tersebut menjelaskan bahwa terdapat fasilitas komunikasi dan interaksi yang tersedia bagi siswa dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran online, mereka dapat mengajukan pertanyaan, dan menanggapi pertanyaan dari teman. Siswa akan mendapat manfaat dari penggunaan alat media yang komprehensif ini. Kegiatan ini tentunya dilakukan untuk mengurangi kebosanan karena pembelajaran tatap muka tidak dilakukan. Dalam kemajuan teknologi

saat ini, siswa harus dapat belajar secara online dengan berkomunikasi dengan teman sekelas, mendengarkan dan menonton ceramah, dan terlibat dalam diskusi khusus tentang mata kuliah yang diajarkan (Rahmandhani, 2020).

IKIP Gunungsitoli merupakan salah satu perguruan tinggi yang memanfaatkan teknologi canggih melalui penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran. Mahasiswa beserta dosen menggunakannya untuk mendiskusikan kegiatan belajar mengajar, dan untuk berbagi informasi tentang materi kuliah, kuis, tugas, dan kegiatan kerja kelompok. Tujuan dari pembelajaran *e-Learning* adalah untuk meningkatkan motivasi siswa selama mereka belajar. Diyakini bahwa secara keseluruhan peningkatan motivasi siswa akan memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi siswa. Mahasiswa juga mendapatkan modul-modul yang dibuat oleh akademisi yang diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar. Semua yang dapat membantu proses belajar disebut sebagai sumber belajar. Perangkat pembelajaran yang ada membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Interaksi dan umpan balik siswa ditingkatkan dengan tersedianya sumber belajar.

Penggunaan *e-learning* semuanya telah ditingkatkan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan meningkatkan standar pendidikan seperti interaktivitas dan efektivitas, komunikasi antara mahasiswa dan dosen, serta akses cepat ke materi pembelajaran (Abdulmajid, dkk., 2017). Kunci untuk menentukan apakah *e-learning* umumnya merupakan media pembelajaran yang tepat bagi siswa adalah dengan melihat minat dan motivasi mereka untuk belajar. Apa pun yang disajikan dengan cara baru dalam paket yang tepat dan didukung oleh alat dan media yang belum pernah dilihat siswa dapat menarik untuk dipelajari. Dosen dan mahasiswa sama-sama termotivasi untuk belajar sebagai hasilnya. Semua informasi yang ditawarkan selama teknologi pembelajaran dapat

diterima oleh peserta didik jika mereka termotivasi untuk belajar.

Motivasi adalah bentuk aktivitas itu sendiri. Motivasi adalah sesuatu yang dapat menyebabkan seseorang bertindak dengan cara yang akan membantu mereka mencapai tujuan mereka atau melakukan apa yang diharapkan dari mereka. Motivasi belajar adalah keinginan internal dan eksternal untuk membangkitkan perilaku yang didasarkan pada berbagai indikasi dan variabel pendukung (Badaruddin, 2015). Motivasi dapat didefinisikan sebagai faktor pendorong atau dorongan untuk melakukan pekerjaan, dengan tujuan mengajar individu bagaimana bereaksi untuk mencapai tujuan mereka. Model motivasi ARCS digunakan untuk menentukan motivasi belajar dalam penelitian ini.

Model motivasi ARCS meliputi perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*) merupakan model yang terintegrasi untuk mengembangkan rekomendasi motivasi belajar (Alhazbi, 2017). Relevansi digunakan untuk mengetahui relevan atau tidaknya sesuatu dengan kebutuhan siswa. Komponen ketiga, *confidence*, digunakan untuk mengetahui apakah kepercayaan diri siswa dapat ditingkatkan dengan mengikuti kegiatan pembelajaran online ini. Faktor keempat, *kepuasan*, digunakan untuk menentukan apakah siswa puas dengan aktivitas pembelajaran online. Perhatian merupakan penjelasan untuk komponen motivasi belajar yang pertama; Perkembangan perhatian seseorang bisa jadi karena rasa ingin tahu yang baru. E-learning dalam pengertian ini adalah gaya belajar baru bagi siswa yang mencakup teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggairahkan dan meningkatkan motivasi siswa saat belajar online (Yuliani, 2020).

Faktor kedua adalah relevansi, yang didefinisikan sebagai kebutuhan yang ada antara proses pembelajaran online dan siswa. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika menggunakan pembelajaran online. Hal ini dicapai dengan menciptakan

materi pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk terhubung satu sama lain dan berfantasi tentang pencapaian tujuan pembelajaran.

Faktor ketiga adalah kepercayaan diri, yang didasarkan pada kemampuan berinteraksi dengan lingkungan. Siswa dapat terhubung satu sama lain dengan memberikan pendapat dan umpan balik, dan dengan berbagai rangsangan, motivasi siswa muncul dalam rasa percaya diri siswa; dan keempat, *kepuasan*, atau perasaan senang ketika belajar dengan sistem e-learning. Kemampuan berinteraksi dengan lingkungan merupakan faktor ketiga, yang dilandasi oleh rasa percaya diri. Siswa dapat terhubung satu sama lain dengan berbagi umpan balik dan pendapat, dan dengan rangsangan yang beragam, motivasi siswa muncul dalam kepercayaan diri siswa; dan keempat, *kepuasan*, atau perasaan senang dan senang saat mengikuti kegiatan e-learning.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Subjek penelitian adalah mahasiswa FP IPS Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) IKIP Gunungsitoli. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk mengukur variabel bebas (pembelajaran e-learning) dan variabel terikat (motivasi siswa). Sampel responden adalah 40 mahasiswa program penelitian PPKn. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi.

Hipotesis penelitian ini adalah H_0 : pembelajaran dengan e-learning tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa dan H_1 : pembelajaran dengan e-learning berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Analisis linieritas pembelajaran e-learning dan motivasi belajar dilakukan terlebih dahulu.

Tabel 1. Hasil Analisis Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pembelajaran e-learning * Motivasi	Between Groups	(Combined)	8220.558	18	456.698	14.221	.000
		Linearity	7313.380	1	7313.380	227.724	.000
		Deviation from Linearity	907.178	17	53.363	1.662	.134
	Within Groups	674.417	21	32.115			
	Total	8894.975	39				

Sumber: Olahan data dengan SPSS 25

Nilai sig *deviation-from-linearity* (0,134) > 0,05. Berarti H_0 diterima, berarti ada hubungan linieritas antara pembelajaran *e-learning* dan motivasi belajar. Selanjutnya dilanjutkan dengan analisis regresi.

Tabel 2. Analisis Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	-24.257	7.331		-3.309	.002		
Pembelajaran e-learning	.651	.049	.907	13.256	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Sumber: Olahan data dengan SPSS 25

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai Sig. = 0,00 < 0,05 artinya H_0 ditolak, dengan demikian disimpulkan bahwa pembelajaran *e-learning* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar. Tabel ini menunjukkan model persamaan regresi yang diperoleh dengan koefisien konstanta dan koefisien variabel yang ada pada *Unstandardized-Coefficients* B. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh model persamaan regresi: $Y = -44,135 + 0,517 X$. Disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran *e-learning* berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar.

Tabel 3. Korelasi Variabel

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.907 ^a	.822	.818	6.451

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran e-learning

Berdasarkan nilai korelasi (R) dari tabel diatas bahwa korelasi pembelajaran *e-learning* (X) dengan motivasi belajar (Y) adalah 0,907. Penginterpretasian nilai ini bahwa hubungan kedua variabel penelitian ada di kategori kuat. Nilai R Square sebesar 0,822 yang dapat diartikan bahwa variabel X mempunyai kontribusi pengaruh sebesar 82,2% terhadap variabel Y, dan sisanya sebesar 17,8% dipengaruhi oleh faktor selain variabel X.

Simpulan

Ada hubungan positif antara *e-learning* dan motivasi siswa. Signifikansi analisis adalah $0,000 < 0,05$ dan t hitung > t tabel yakni $13,256 > 2,02439$. Berdasarkan nilai R Square sebesar 0,822 yang dapat diartikan bahwa variabel X mempunyai kontribusi pengaruh sebesar 82,2% terhadap variabel Y, dan sisanya sebesar 17,8% dipengaruhi oleh faktor selain variabel X.

Daftar Pustaka

- [1] Ferdiana, S. (2020). Persepsi mahasiswa tentang penggunaan media daring pada program studi S1 ilmu gizi sekolah tinggi ilmu kesehatan surabaya selama masa pandemi corona virus disease (COVID-19). *Indonesian Journal of Science Learning*, 1(1), 5–12.
- [2] Husaefah, M. (2017). Application of E-Learning Quipper School. *International Journal of Social Science and Humanities Research*, 5(3):522–26.
- [3] Haryadi, R., & Al'ayubi, M. W. (2020). OKE MAS (Optimalisasi Kegiatan E-learning Menjadi Aktif dan Soluktif) Upaya Peningkatan Sektor Ekonomi dan Pendidikan di Masa Pandemi. *Jurnal Edumaspul*, 4(2), 390-395.
- [4] Sadikin, A & Hamidah, A. (2020). "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2):214–24.
- [5] Rahmandhani, N. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning. Dalam Meningkatkan Kualitas

- Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 5(6). (1829–7463).
- [6] Abdulmajid, N. W., Pramuntadi, A., Riyanto, A. B., & Rochmah, E. (2017). Penerapan e-learning sebagai pendukung adaptive learning Dan peningkatan kompetensi siswa Smk di Kabupaten Bantul. *Taman Vokasi*, 2(2), 170.
- [7] Badaruddin, A. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal. Surabaya: CV.Abe Kreatifindo.
- [8] Alhazbi, S. (2015). ARCS-Based Tactics to Improve Students' Motivation in Computer Programming Course. *ICCSE*, 9(3), 317-321.
- [9] Yuliani, M. (2020). *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Profil Penulis

Darisalim Telaumbanua. Penulis adalah dosen tetap di Yayasan Perguruan Tinggi Nias. Beliau mengajar di FP IPS Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, IKIP Gunungsitoli. Penulis Lulus S1 pada tahun 2009 di Sekolah Tinggi Hukum Bandung Prodi Ilmu Hukum dan Lulus S2 pada tahun 2012 pada kampus yang sama yakni di Sekolah Tinggi Hukum Bandung Prodi Ilmu Hukum.